

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan informasi sekarang ini semakin di penuhi dengan maraknya persaingan, demikian pula dalam pengembangan usaha. Dalam persainagan tersebut di butuhkan suatu sistem yang dapat memperlancar kinerja karyawan di suatu perusahaan. Dalam hal ini komputer memiliki peranan penting dalam kegiatan di perusahaan. Pemanfaatan komputer dalam perusahaan sangat penting karena untuk menyajikan informasi yang dibutuhkan serta untuk membuat laporan-laporan yang diperlukan bagi perusahaan. Dengan adanya komputerisasi dalam kinerja perusahaan akan diperoleh laporan-laporan serta informasi yang lebih cepat dan akurat dibandingkan dengan penggunaan sistem manual.

Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarata merupakan Unit dari Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta dalam hal ini adalah unit usaha yang bergerak di bidang jasa keuangan syariah. Lembaga Keuangan Syariah ini membantu anggota khususnya dan masyarakat pada umumnya dalam mengembangkan usaha investasi sebagai penunjang pembiayaan dan mendorong anggotanya untuk menabung dan berinvestasi yang aman dan menguntungkan secara syariah. Produk dari lembaga keuangan syariah koperasi mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta adalah tabungan

syariah, deposito mudharabah dan Pembiayaan syariah. Karena sistem yang digunakan oleh lembaga keuangan syariah saat ini masih menggunakan sistem manual maka timbul permasalahan-permasalahan diantaranya, belum adanya simulasi pembiayaan bagi hasil untuk nasabah, terjadi keterlambatan pada laporan angsuran pembiayaan dan pembagian sisa bagi hasil usaha.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dalam menyusun skripsi ini penulis mengambil tempat survey di Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta, Unit Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta, diberi judul “Sistem Informasi Pembiayaan Syariah Berbasis Multiuser pada Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret” Untuk membuat sebuah sistem aplikasi agar dapat memberikan solusi untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada di Lembaga Keuangan Syariah dalam hal kecepatan dan keakuratan data dalam penginputan data dan laporan tiap transaksi pembiayaan.

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas, maka dapat dirumuskan bagaimana dalam pembuatan atau merancang sistem informasi secara komputerisasi yang berdasar dari hasil analisa dan latar belakang yang ada.

1. Bagaimana sistem pembiayaan syariah yang ada di Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta?
2. Membuatkan suatu aplikasi sistem pembiayaan syariah berbasis multiuser di Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret.

1.3.PEMBATASAN MASALAH

Dalam membuat atau merancang Sistem Informasi persoalan yang dihadapi sangat kompleks, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu

1. Pencatatan data anggota
2. Pencatatan data simpanan anggota
3. Pencatatan data pengambilan simpanan
4. Pencatatan data pembiayaan murabahah dan musyarakah
5. Pencatatan data angsuran pembiayaan musyarakah dan Murabahah
6. Pencatatan data mutasi anggota
7. Pencatatan data SHU
8. Laporan data anggota
9. Laporan data simpanan
10. Laporan pengambilan simpanan
11. Laporan data pembiayaan musyarakah dan murabahah
12. Laporan data angsuran pembiayaan musyarakah dan murabahah

1.4. TUJUAN SKRIPSI

Tujuan pembuatan skripsi ini adalah menghasilkan suatu sistem informasi pembiayaan syariah berbasis multiuser pada Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dan dapat membantu kinerja di tiap-tiap bagiannya yaitu, bagian admin, bagian pembiayaan, bagian kasir dan pimpinan, sehingga dalam pelaksanaan tugas sehari-hari bisa lebih cepat dan tepat dalam melayani nasabah.

1.5. MANFAAT SKRIPSI

Dengan membuat skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik pihak akademi, mahasiswa maupun instansi terkait:

1. Bagi Akademi

Dapat melaksanakan sebagai dimensi intelektual yaitu pengabdian kepada masyarakat dan untuk menambah koleksi wahana pustaka sehingga menambah bahan perbandingan bagi semester bawah yang akan mengambil skripsi.

2. Bagi Mahasiswa

Mencoba mengaplikasikan teori-teori yang telah diperoleh selama berada di bangku kuliah ke dalam dunia praktek nyata.

3. Bagi Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Masiswa UNS

Dapat membantu tugas bagian terkait untuk dapat memberikan pelayanan yang lebih efektif dan efisien

1.6. METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan antara lain :

1. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan data untuk mempelajari suatu sistem. Metode observasi adalah pengamatan langsung terhadap suatu kegiatan yang sedang berlangsung atau mengetahui proses-proses yang terjadi dalam sistem informasi di Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara memungkinkan penulis untuk mengumpulkan data secara bertatap muka dengan yang diwawancarai mengenai hal-hal yang berhubungan dengan data Lembaga Keuangan Syariah Koperasi Mahasiswa UNS.

3. Metode Kepustakaan

Yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengambil dari buku literatur melalui proses membaca referensi yang relevan dengan permasalahan yang ada. Metode ini merupakan cara yang ditempuh guna mengumpulkan data dan informasi serta pengetahuan yang berasal dari buku pedoman, majalah, referensi, maupun browsing internet yang berkaitan dengan topik permasalahan.

1.7. LANDASAN TEORI

1. Definisi Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogiyanto H.M, 1999)

Elemen-elemen yang menyusun sebuah sistem adalah :

a. Tujuan

Merupakan suatu tujuan dari sistem tersebut, yang dapat berupa tujuan usaha, kebutuhan, masalah dan prosedur pencapaian tujuan

b. Batasan

Merupakan batasan-batasan yang ada dalam mencapai tujuan dari sistem, dimana batasan itu dapat berupa peraturan-peraturan, biaya-biaya, personel dan peralatan.

c. Kontrol

Kontrol merupakan pengawas dari pelaksanaan pencapaian tujuan sistem, yang dapat berupa kontrol masukan data atau input, kontrol keluaran data atau output dan kontrol pengoperasian

d. Umpan balik

Biasanya dapat berupa perbaikan dari pemeliharaan sistem.

e. Input

Merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan, dimana dapat berupa asal masukan, frekuensi masukan ataupun jenis masukan data.

f. Proses

Yaitu bagian yang bertugas sebagai pemroses masukan data, yang dapat berupa klasifikasi, peringkasan dan pencarian.

g. Output

Merupakan keluaran atau tujuan akhir dari sistem, dapat berupa laporan dan grafik..

2. Pengertian Informasi

Informasi adalah hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. (Edhy Sutanta , 2004)

3. Pengertian pembiayaan syariah

Pembiayaan syariah adalah kegiatan penyediaan dana untuk investasi atau kerjasama permodalan antara koperasi dengan anggota, calon anggota, koperasi lain, dan atau anggotanya yang mewajibkan penerima pembiayaan itu untuk melunasi pokok pembiayaan yang

diterima kepada pihak koperasi sesuai akad disertai dengan pembayaran sejumlah bagi hasil dari pendapatan atau laba dari kegiatan yang dibiayai atau penggunaan dana pembiayaan tersebut.

4. Pengertian lembaga keuangan syariah

Lembaga keuangan syariah adalah lembaga yang usaha dan kegiatan usahanya bergerak di bidang pembiayaan, investasi dan simpanan sesuai pola bagi hasil (syariah)

5. Multi User

Multi User sistem adalah sistem komputer yang dapat dipakai oleh lebih dari satu orang , meskipun sebuah mikro komputer yang dipakai bersama-sama oleh beberapa orang dapat dipandang sebagai sistem multi user, istilah ini biasa diperuntukkan untuk mesin yang oleh beberapa orang melalui fasilitas terminal jaringan.

(Harianto Kristanto, 1999)

6. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi dapat ditentukan dari 3 hal berikut :

a) Akurat

Yaitu informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan, akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya

b) Tepat Waktu

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan

keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat yang fatal bagi organisasi atau perusahaan.

c) Relevan

Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi antar satu orang dengan orang lainnya berbeda.

7. Tahap-tahap Analisa Sistem

Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting karena kesalahan di dalam tahap ini akan berakibat kesalahan pada tahap selanjutnya. Analisis sistem mempunyai 4 tahapan yaitu :

- a) Analisis pendahuluan
- b) Penyusunan usulan pelaksanaan analisis sistem
- c) Pelaksanaan Analisis Sistem
- d) Penyusunan Laporan Hasil Analisis Sistem

8. Desain Sistem

Ada banyak pengertian mengenai desain sistem, diantaranya oleh Jogiyanto HM, 1999, memberikan arti desain sistem sebagai berikut :

- a) Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem
- b) Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional
- c) Persiapan untuk rancang bangun implementasi

- d) Menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- e) Termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem

9. Desain Sistem secara umum

Desain sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain terinci. Desain secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci.

10. Desain Model

Analisis sistem dapat mendesain model dari sistem informasi yang di usulkan dalam bentuk *physical system* dan *logical model*.

a) *Physical System*

Sketsa *physical system* dapat menunjukkan kepada user bagaimana nantinya sistem secara fisik akan diterapkan. Bagan alir sistem (*system flowchart*) merupakan alat yang tepat untuk menggambarkan *physical system*. Simbol-simbol bagan alir sistem menunjukkan secara tepat arti fisiknya, seperti simbol terminal, hardisk dan laporan-laporan.

b) *Logical Model*

Logical model dari sistem informasi lebih menjelaskan kepada user bagaimana nantinya fungsi-fungsi dalam sistem informasi secara logika akan bekerja. Logical model dapat digambarkan dengan menggunakan diagram arus data (*data flow diagram*). Arus dari data di DAD dapat dijelaskan dengan menggunakan kamus data (*data dictionary*).

11. Desain Output

Output adalah produk dari sistem informasi yang dapat berupa hasil media kertas, hasil media lunak dan hasil dari suatu proses yang akan digunakan oleh proses lain yang tersimpan pada suatu media seperti tape, disk atau kartu. Sedangkan output yang dimaksud dalam desain ini adalah output yang berupa tampilan di media kertas atau di layar video. Output dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe, yaitu output intern (*internal output*) dan output ekstern (*external output*)

a) *Output Intern*

Adalah output yang dimaksudkan untuk mendukung kegiatan manajemen. Output ini akan tetap tinggal di perusahaan dan akan disimpan sebagai arsip atau dimusnahkan bila sudah tidak digunakan lagi. Output jenis ini dapat berupa laporan-laporan terinci, laporan-laporan ringkasan dan laporan-laporan lainnya.

b) *Output Ekstern*

Adalah output yang akan didistribusikan kepada pihak luar yang membutuhkannya. Contoh output ekstern adalah faktur, cek, tanda terima pembayaran dan lain-lain.

12. Desain Input

Membahas tentang input tidak terlepas dari alat-alat input (*input device*) yang akan digunakan, misalnya keyboard, card reader dan lain-lain. Alat input digolongkan menjadi dua golongan, yaitu alat input langsung (*online input device*) dan alat input tidak langsung (*offline input device*). Alat input langsung merupakan alat input yang langsung dihubungkan dengan CPU, misalnya keyboard, mouse, touch screen. Alat input tidak langsung adalah alat input yang tidak langsung dihubungkan dengan CPU, misalnya KTC (key-to-card), KTT (key-to-tape) dan KTD (key-to-disk). Input yang menggunakan alat input tidak langsung mempunyai tiga tahapan utama tersebut. Input yang menggunakan alat input langsung hanya terdiri dari dua tahapan utama saja (*data capture* dan *data entry*)

13. Desain Database

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di simpanan luar computer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. Database merupakan salah satu komponen yang

penting di sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi para pemakainya.

Database dibentuk dari kumpulan file. File di dalam pemrosesan aplikasi dapat dikategorikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya sebagai berikut : File Induk (*Master File*), File Transaksi (*Transaction File*), File Laporan (*Report File*), File Sejarah (*History File*), File Pelindung (*Backup File*), File Kerja (*Working File*)

14. Pengertian Visual Basic

Visual Basic adalah perangkat lunak untuk menyusun program aplikasi yang bekerja dalam lingkungan sistem operasi windows dengan kecanggihannya yang ditawarkan oleh visual basic, kita akan merasakan modelnya menyusun program aplikasi dengan tampilan grafis yang menawan dalam waktu yang relatif singkat. (Retna Prasetia dan Catur Edi Widodo, 1999)

15. Perangkat permodelan sistem

a. *Context Diagram*

Context Diagram adalah kasus khusus dari Data Flow Diagram (DFD) yang berfungsi untuk memetakan model lingkaran, yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

b. Data Flow Diagram. Data flow diagram adalah gambaran sistem secara logikal. Gambaran ini tidak tergantung pada

perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file.

Keuntungan menggunakan data flow diagram adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan atau dikembangkan.

c. *Data Dictionary*

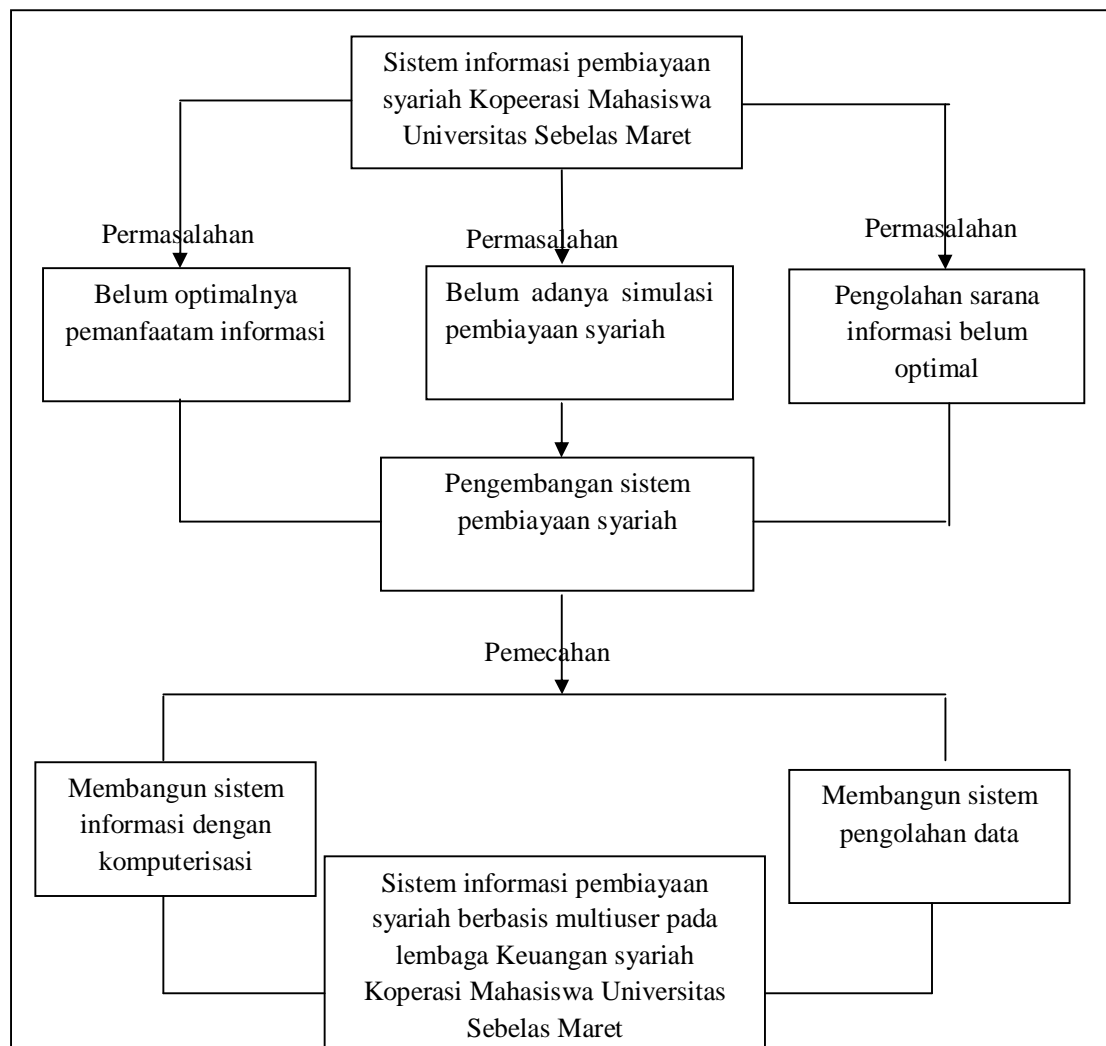
Data dictionary (kamus data) tidak menggunakan notasi grafis sebagaimana halnya DFD, tetapi porsinya dalam memodelkan sistem tidak perlu diragukan lagi karena sebuah model tidak lengkap tanpa data dictionary (DD). Mirip dengan kamus yang membantu kita dalam mencari arti kata baru, maka DD juga mempunyai fungsi yang sama dalam pemodelan system

c. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek -objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

1.8. KERANGKA PIKIR

Berdasarkan perumusan masalah yang di buat pada tahap sebelumnya, maka tahap kerangka pemikiran berguna untuk menjelaskan kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian. Pada tahap ini di tentukan tujuan dari penelitian, yaitu untuk merancang dan mengimplementasikan suatu sistem informasi yang mendukung system pengolahan data pada Lembaga Keuangan Syariah KOPMA UNS Surakarta.



Gambar.1 Kerangka pikir

1.9. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai gambaran atau garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas selanjutnya, sehingga nantinya akan mempermudah dalam menyelesaikan skripsi.

Sistematika penulisan tersebut di antaranya :

BAB I . PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan menutarakan hal-hal mengenai latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, sistematika penulisan skripsi, rangkuman yang ada pada bab ini merupakan awal dari skripsi.

BAB II . LANDASASN TEORI

Dalam bab ini akan di bahas mengenai teori-teori yang di gunakan dalam pembuatan laporan skripsi sistem informasi pembiayaan syariah yaitu pengertian lembaga keuangan syariah, pengertian sistem informasi, pengertian multi user

BAB III. METODEDEL PENELITIAN

Dalam bab ini akan di bahas mengenai metode penelitian yang di gunakan dalam pembuatan laporan skripsi sistem pembiayaan syariah koperasi mahasiswa universitas sebelas maret Surakarta yaitu metode pengumpulan data dan desain permodelan sistem

BAB IV. TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

Dalam Bab ini di bahas mengenai gambaran secara singkat mengenai perusahaan, kegiatan yang dilakukan mulai dari

sejarah berdirinya sampai dengan struktur organisasi Koperasi Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta

BAB V. PEMBAHASAN MASALAH

Hasil penelitian dan analisa data. Pada bagian ini akan menampilkan bentuk-bentuk tampilan, pembahasan tentang sistem komputerisasi, perancangan sistem yang diperlukan dan petunjuk menjalankan program. Bab ini diuraikan gambaran sistem yang direncanakan meliputi :

Desain input, Desain input, Desain dialog layar, Desain data base, Desain model dan kontrol.

BAB VI. PENUTUP

Bab ini merupakan bab akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penulisan laporan skripsi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Bagian yang berisi listing program dan lampiran.

